no.332
1988年 5/15
アミューズメント通信
MAY 15, 1988

# ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$100.00 / year.


毎月２回（１日・15日）発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　〒530 大阪市北区堂山町18－2（若杉ビル）☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

世界最高の高さとスピードの絶叫マシン

## 「バンデット」完成

### よみうりランドで、トーゴが建設・運営

よみうりランド（東京都稲城市、㈱よみうりランド経営）では、速度と高低差が世界一という新ローラーコースター「ワイルド・ログ・コースター"バンデット"」を設置し、三月二十四日に竣工式および披露会を開催、翌二十五日営業運転を開始した。

これは同ランドと㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）の共同企画によるもので、昨年九月から総工費十八億五千万円をかけて建設。トーゴが委託運営を行なっている。同ランドでは「SLコースター」、「立ち乗りループコースター」に次いで三機目のコースターとなる。

よみうりランド
関根長三郎社長

川崎市多摩区
重岡賢治区長

トーゴ
山田數夫社長

東日本遊園地協会
石川昭八副会長

「バンデット」はコースの高低差が約七十八㍍、最高速度が毎時百十㌔㍍といずれも世界一で、コース全長も最長クラスの千五百六十㍍。一九八七年版ギネスブックでは、これまでの最大高低差は富士急ハイランド「ムーン・サルト・スクランブル」の七十五㍍、世界最高速度は米国の遊園地マリオット・グレート・アメリカの「アメリカン・イーグル」の毎時約百七㌔㍍となっている。

同ランド丘陵部の自然を生かして、森林の中を走り抜けるというレイアウトも特徴的で、車両デザインも丸太（ログ）を束ねたような形になっており、文字通り山賊（バンデット）が暴れ回るというイメージを強調している。コースはキャメルタイプと旋回を組合わせたもので、車両は一両四人乗りを七両連結（定員二十八名）。これが三編成あり、最大稼働時は八十秒間隔で発車し一時間当たり約千二百六十人が利用できる。コース一周の所用時間は三分七秒。最大負荷重力は垂直二・五G、水平二・九G。身長百十㌢以上でないと乗車できない。利用料金は一回八百円。なお同ランドでは同機を加えたことで、年間十五万人から二十万人の集客増を見込んでいる。

竣工式では安全祈願の神事の後、トーゴの山田社長、よみうりランドの関根長三郎社長夫妻によるテープカットがあった。

上の写真はテープカット、下は米国ACEとのプレゼント交換のようす

続いて米国のコースターファンクラブ「ACE」のメンバーおよび招待客が乗り込み、試乗が行なわれた。

この後、同ランド内の聖地公園広場で、約三百人が出席して披露祝賀会が開かれた。初めに関根社長が挨拶に立ち「新しい形のスリルライドを考えてきたが、今回スリルライドの原点であり、今なお主流となっているコースターを採用し、自然と機械とを一体化させた特色ある施設を作ることができた。これが新しいレジャーニーズに応えてくれるものと期待している」と語った。次に来ひんを代表して地元の川崎市多摩区の重岡賢治区長が「周囲の景観、地形に調和した素晴らしい施設だ」と同機を絶賛した。

同機建設に携わったトーゴと日特建設に、関根社長から感謝状が贈られ、トーゴの山田社長は「長年の経験を生かし、安全で、若者が何回でも挑戦したい気持ちになるようなコースター作りに全力を注いできた」と挨拶。

両社長による鏡開き、東日本遊園地協会の石川昭八副会長による乾杯の音頭があり、宴に入った。途中で参加者による試乗の感想、ACEと関根社長のプレゼント交換などがあり、同ランドの橋本初雄専務が中締めを行ない、宴はなごやかに進められた。

### SLコースターも

トーゴでは「ワイルド・ログ・コースター"バンデット"」のほか、同園においてこのほど新たに「SLコースター」、「ドラゴンコースター」をオープンさせた。これらはいずれも既成の遊園施設を全面的に改造、リフレッシュさせたもの。うち「SLコースター」は水上で旋回するコースを持つ「水上コースター」で、先頭車両が汽車になって、SLスタイルになった。もうひとつは客席が上下動しながら回転するもので、このほどドラゴン型に変え、名称変更したうえ営業運転を開始した。

浜松で「ジョイテクランド」着工

## 四社共同で新会社も

### トーカイ、西部リース、セガ社、平和倉庫が連携

㈱TOKAI（本社静岡、藤原明社長）、㈱西部リース（本社東京、曽我栄蔵社長）、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）、平和倉庫㈱（本社静岡、浅原襄一社長）の四社は四月十二日、共同で浜松市に新型レジャーセンター「ジョイテクランド」を建設することで合意に達したことを、このほど明らかにした。四社では運営面で新会社「ジョイテック・トーカイ」を設立するとしており、出資資本（一億円）の比率はTOKAI三五%、西部リース三〇%、セガ社二〇%、平和倉庫一五%で社長に藤原明氏が就任するとのことである。

これは平和倉庫の跡地約五千平方㍍に、約二千平方㍍の鉄骨平屋建てを建設するもので、建物内ではセガ社の開発による「セガ・サーキット」（昨年夏の「夢工場」で人気を博した「マッハビジョン」を再現するもの）をメインに、さまざまなAMゲーム施設が設置される。当面の構想では、セガ社の"体感"TVゲーム機など百台を導入するゲームコーナー、ビリヤードとエレクトロダーツ機を置くプールバー、子ども用のキディランド、スタジオつきのイベントコーナー、飲食店、ギフトショップなどが入り、全体でひとつの総合レジャーセンターとなる。

四月下旬にも着工し、七月二十日ごろ完成、二十二日ごろにオープンする予定。浜松の「ジョイテクランド」は東名浜松インターに近いことから、年間三十万人の入場を見込み、初年度売上高は五億円を目標としているとのこと。平和倉庫は県内二十三ヵ所に倉庫を持っているが、レジャー産業に参加するのは初めて。

関係筋によると、セガ社では「セガ・サーキット」をメインとした総合レジャーセンターの全国展開を考慮中であるが、あまり数多く開設せずひとつひとつ着実に成功させることに重点を置くとのこと。なおTOKAIは主な業務がLPガス供給だが、ビック東海を通じてAMゲーム分野に参入、これまでファミコンソフト開発で実績がある。

セガ社「マッハビジョン」を応用

上の写真は「バンデット」最高部分、下は招待客による試乗のようす

# 演出加えたセガ社展

## 体感ゲーム新作、新競馬ゲーム機などを発表

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では四月十一日、東京・恵比寿のサッポロビール「恵比須第二ファクトリー」でプライベートショーを開催、薄闇の中で新製品「ギャラクシーフォース」が浮び上がるという凝った演出をして、いくつかの同社新製品を約六百名のディストリビューター、オペレーターらに披露した。

「ギャラクシーフォース」は同社"体感ゲーム"第八弾で、宇宙戦争をテーマにしたもの。プレイヤーがコックピットに乗り込む方式だが、キャビネットは底の部分が八角形（四支点）で、上部ではスチール製の太いロールバーを使用し、"宇宙船"をそのままイメージ化した「円形開放型コックピット」となっており、今までにないタイプ。さらに大きな特徴として、①右サイドレバーの操作に合わせて、前方画面と座席が一体となって左右にクルリと、最大六七〇度（左右各三三五度）す早く回転し、また左右に最大一五度傾斜（スウィング）するという「マルチウェービング方式」になっている。このためドライブボードに初めて8ビットCPUが採用された。②グラフィックスも16ビットCPUを三個使用したことにより、はるかに高度な3D（立体）画像を可能にした。またFM音源による迫力あるDAサウンド方式を採用している。

「ギャラクシーフォース」の披露（上の写真）。下の写真（左から）永井営業、小形販売各事業部長、中山社長、駒井専務、鈴木開発本部長

プレイヤーは右レバーと左スロットルを操作、障害物をかわし、敵を撃滅しながら目的地へと向かっていく。業界初の一プレイ三百円、二プレイ五百円制を採用したのも特徴。この日の段階では、同社・鈴木久司開発本部長によると、ハードはほぼ完成しているが、ソフトは約七〇％まで。サンプル出荷が四月二十日から開始される（同ゲームについては次号「話題のマシン」で詳報予定）。

小形武徳販売事業部長は、「体感ゲームの中では一番価格が高くなるが（四百六十万円。業者価格二百九十九万円）、内容を見れば十分納得していただけると思う。ゲーム場の中心的存在となるだろう。従来と異なり、ゲームを売るだけでなく客をもてなすこと（エンターテイメント）を再認識していただくため、今回このような演出をしてみた」と語っている。

会場は宇宙空間を思わせる薄闇（スモッグがかかっている）の中に包まれ、スポットライトで同ゲーム機が際立つよう演出され、雰囲気を盛り上げるための音響効果も加えられていた。同ゲーム機は、今回披露されたスーパーデラックス型のほか、場所をとらないデラックス型も発売されるとのことで、両タイプ合わせて国内で二千台の出荷を見込んでいる。

このほか披露された製品は次のとおり。まず「ワールドダービー」は、昨年秋のAMショーで参考出品となった八人用競馬メダルゲーム機。これまでの競馬ゲーム機と異なり（決まったコースではなく）、一枚のフィールド上をイン・アウト自由に走るため、実際の競馬に一段と近くなっている。メンテナンス面からは、フィールド部がボタンで上下動するよう工夫されている。五月発売、価格未定、二百台販売予定。

TVゲーム機では「エースアタッカー」、「ホットロッド」（いずれも紹介ずみ）、またエレクトロダーツ機「パブタイムダーツ」も出品した。

各馬入り乱れてレースを展開するという、新しい競馬メダルゲーム機「ワールドダービー」（8人用）でも、16ビットCPUを3個使用

コンシューマー関係ではマスターシステム用新ソフト、TVアニメ「超音戦士ボーグマン」のキャラクター商品など。

なお当日は報道機関に役員ら五名が紹介された。

# コピー対策でフェイ氏訪欧

## 処罰できる英仏

### 法制度などJAMMAに報告書

AAMAのボブ・フェイ氏

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は、米国のメーカー協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、フランク・バルーズ会長）を通じて欧州市場におけるTVゲーム機の無断コピー撲滅作戦を進めているが、少なくとも英国とフランスでは米国以上に著作権の保護が厚く、その侵害行為に対しては懲役など厳罰を実際に課していることが判明、これらの報告書を会員に送付した。

これは昨年十二月三日のJAMMA理事会の決議に基づくもの。欧州市場に流入する無断コピー基板を撲滅するため、AAMAと協力し、AAMAのロバート（ボブ）・フェイ氏が直接ヨーロッパへ出張、調査などするための費用をJAMMAが負担することになっている。フェイ氏は一月から二月にかけて英国とフランスへ出張、捜査当局、知的所有権保護団体、TVゲーム機の独占的販売権を持つ各メーカーなどを訪問、その結果を報告書にまとめ、JAMMAに送ってきた。

この第一回欧州出張では、英仏両国にはコピー基板の輸入・販売に対し厳しく処罰する法制度がすでにあり、その罰則は米国より厳しく、また刑事手続きも米国の執行猶予などより厳しい実刑が与えられるなど、著作権や商標権の侵害者に対して厳しい法制度が確立していることが判明した。

あとは具体的に手続きを進めるだけのことであり、それを円滑に進めるための手順もフェイ氏はJAMMAに伝えてきている。

フェイ氏は第一回出張で、予算の半分しか出費しなかったとし、今後は英仏両国の業者との連携を保ちつつ実務的に手続きを進める一方、他のヨーロッパ諸国へも同様の調査活動を続行していくとのことで、近く第二回欧州出張の報告があるもようである。

TVゲーム機の市場は国際的には韓国製コピー基板がいぜん悪影響を与えているが、各国での法的手続きによって以前より大幅に改善されている。

# 特許・実用新案 出願公告・公開

（4月16日～30日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

**特許出願公告**

四月二十六日＝「ゲーム機能付電子装置」、シャープ㈱（大阪）、63-20148、57-43292。「ゲーム機能を備えた小型電子式計算機」、カシオ計算機㈱（東京）、63-20149、55-63000。

**特許出願公開**

四月二十二日＝「ビンゴ遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、63-92369(請)、61-237408。「物体識別方法および装置」、同、63-92370、61-237407。

四月二十七日＝「テレビゲームに於けるボーナスゲーム授与方法」、㈱タイトー（東京）、63-97189、61-243065。

**実用新案出願公開**

四月二十日＝「メダル落しゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、63-59679、61-153104。「景品ピックアップゲーム装置」、同、63-59687、61-152457。「テーブル型テレビゲーム機」、日本物産㈱（大阪）、63-59689(請)、61-154003。「娯楽乗物装置」、泉陽興業㈱（大阪）、63-59690、61-151978。

四月三十日＝「乗物遊戯車」、吉村信一郎（埼玉）、63-65494、61-157413。「水潤滑式スライダ」、タスコ㈱（東京）、63-65495(請)、61-161739。





# AOU第14回理事会で継続審議

## 理事選出基準の見直し

### 年間5回開催、次回開催日など定例化決める

AOU第14回理事会（上）と法律運用委のようす（いずれも4月20日）

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）では四月二十日、東京・大手町のサンケイ会館で第十四回理事会を開き、理事選出基準の見直しについて再検討した。

冒頭、梅原会長から青少年育成国民会議および警察庁・保安課を訪問したとの報告があった後、議事に入った。

理事選出基準については、現在理事は各地区からの選出となっているため、理事を出せない会員（協会）もあることから、理事選出基準の見直しについて、法律の正しい運用を考える委員会（真鍋正委員長）が検討、前回理事会に提案、審議したが（本紙第328号既報）、継続審議することになっていたもの。各理事から「各地区代表は全員理事にすればよい」、「理事が多くなりすぎるというなら常任理事会を作ればよい」との手直し賛成から、「現状のままでよい」「各県から理事を出さなくても、ブロック会議を頻繁に開けばよい」という意見もあり、結局まとまらず継続審議となった。

なお理事選出基準を含め、十月総会までに定款を全般的に見直すことが了承された。

健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）から、理事会直前に開かれた第八回会合で「娯楽倫理審議会」（仮称）の設置に向けての手順を検討したことが報告され、了承された（別記事参照）。

AOUエキスポの結果について、駒井ショー委員長から報告があった。その中で駒井委員長は同エキスポの剰余金をAOUの本会計に繰り入れたこと、一般入場者の対策について検討することなどについて語った。

税制改革への対応について真鍋委員長から、通産省サービス産業室に間接税導入反対の要望書を提出した後、四月下旬に通産省でヒヤリングが行なわれることになっているとの報告があった。

青少年育成国民会議から三月八日の懇談会で、「管理者養成講座」の積極的開催が求められており、同講座担当の加藤駿介副会長から「未開催地域を含め各地で開催できるよう協力してほしい」との要望があった。

理事会の開催地について理事から「四国四県では、東京が多いため経費負担が大きく、関西での開催を要望する意見が強く出ている」との発言があり、これに関して理事会および委員会の交通費支給規定の見直しが提案されたが、この件は正副会長に一任することで了承された。なお各年度の理事会開催月については、十一月（地方開催）、二月、四月、六月、九月（決算、総会議案審議）の五回とし、十月に総会を開くことで了承された。次回理事会は六月十五日に開かれる（会場未定）。

# AOU・健娯営委会合

## 娯倫構想で手順

### JAMMAへ協力求める方向で

AOUの健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）では四月二十日、東京・丸の内の東京駅ルビーホールで第八回会合を開き、「娯楽倫理審議会」（仮称）の設置に向けての作業手順について検討した。

初めに峯委員長から、JAMMAの日南香専務と話合いの結果、AOUとJAMMAからそれぞれ準備委員を選出し、合同で「娯倫」設置に関する基本事項について話合いを進めることになっている、との報告があった後、AOUとしての今後の手順について検討した。その結果、次のことを了承した。

㋑JAMMAに対して「娯倫」に関する協力依頼の文書を提出する。㋺AOUで準備委員を選任し、JAMMAの準備委員と合同で「娯倫」に関する基本事項について話合う。㋩AOU選出の準備委員長に、同委員会の峯委員長を選任。その他の委員については、峯委員長が推薦し、梅原会長の任命により決定する。㊁峯準備委員長は、準備委員会の開催などJAMMA側との折衝、および準備委員会での議題、審議の経過などについて、必要と思われる事項は健全娯楽営業推進委員会に報告、または検討の提案を行なう。



# AOU・法運用委会合

## 風営で要望事項

### 大型間接税には基本的に反対

AOUの法律の正しい運用を考える委員会（真鍋正委員長）では四月二十日、東京・大手町のサンケイ会館で第四回会合を開き、新風営法に関する改善要望事項のまとめと、税制改革への対応について検討した。

新風営法の改善要望については警察庁保安課の平沢勝栄課長、また衆院・地方行政委員会に属する草野威代議士（公明、神奈川）に対し、要望事項をまとめるよう促されているもので、両者への要望事項を検討した。

草野議員への要望は、最重要事項に絞っての提出が求められているため、①機種の増減、配置などの変更をその都度届け出るのではなくまとめて提出するなど。警察庁へはこれを含め②非対象機種の拡大、③届け出書類の全国統一、④許可申請提出後許可までの期間の明確化、⑤役員変更届の変更後提出期限の延長―を求めることになった。

大型間接税への対応については、基本的には反対とし、どうしても当業界が課税対象になる場合は簡易課税方式の選択ができるよう求めていくことを、確認した。

# さとみ創業社長

## 里見治夫氏 78歳で死去

里見治夫氏（さとみ・はるお＝サミー工業㈱会長） 四月十四日午前九時三十八分、心不全のため東京都板橋区の都立医療センターで死去、七十八歳。群馬県出身。自宅は東京都板橋区双葉町三十一の七。

告別式は社葬として四月十六日正午から、自宅と同じ敷地内にあるサミー工業でしめやかに行なわれた。喪主は長男治氏（同社社長）、葬儀委員長は東京都議・田中晃三氏。

昭和二十二年にコンニャクなど製造する里見商店を設立、三十九年に娯楽機械製造を開始、㈱さとみと改称、四十七年に食品部門を分離した。サミー工業の前身の創業社長ということになる。

# ユニバーサル販売 新本社ビル披露

## 関連10社のうち5社の本社を効率よく集約化

ユニバーサル販売㈱などユニバーサルグループ五社（いずれも岡田和生社長）の新本社ビルが東京・高輪に完成し、四月四日から業務をスタートさせているが、この新本社ビルの竣工披露が四月二十日、高輪プリンスホテルで盛大に催された。

新本社ビルは品川駅近くの、第一京浜国道に面した一等地にあり、敷地約八百四十二平方㍍、建物約五百四十二平方㍍、地上九階、地下二階の延べ床面積は約四千九百六十平方㍍となっている。

ユニバーサルグループはユニバーサル販売㈱が親会社となって、㈱ユニバーサル（本社栃木県小山市）、㈱瑞穂製作所（本社名古屋、三上貞夫社長）、米国のユニバーサル・ディストリビューティング・オブ・ネバダ社（本社ラスベガス、岡田友生社長）、豪州のユニバーサル・オーストラリア社（本社NSW州）、英国のユニバーサル・ヨーロッパ社（本社ロンドン）と、国内の関連子会社グループなどがあるが、新本社ビルに入ったのはユニバーサル販売と、飲食部門のユニバーサルガーメイシステム㈱、ゲーム機開発部門のユニバーサルテクノス㈱、ホテルリッチ・チェーンを経営する㈱ホテルリッチとユニバーサル観光開発㈱の各本社。

各階の配置は九階が社長室、会議室、八階がユニバーサル販売とホテルリッチの財務、経理、総務、七－六階がユニバーサルテクノス、五階がホテルリッチ営業部および関連会社、四階が関連会社、三階がユニバーサルガーメイシステム、二階がユニバーサル販売の業務、貿易、東京支店、一階が受付、応接、地下一階が東京支店業務部、同二階が会議室などとなっている。なお屋上には衛星放送受信設備などと、地下照明用のソーラー電源が設置されている。なお同社は旧本社から仮本社に移っていたが、旧本社は跡地をそのままとし、仮本社にはホテルリッチの予約センターが残されている。なお新本社ビルでは四月四日から業務開始している。

ユニバーサル販売㈱＝東京都港区高輪三丁目二十二番九号、☎四四八－一三一一。

野坂浩賢代議士

岡田和生社長

梅野泰二弁護士

竣工披露パーティーには関係業者ら約三百名が招かれた。挨拶に立った岡田社長は、「メーカーとして十九年（販売は十七年）経てきて、グループのいくつかをひとつにまとめて動けるようにした。これも皆さんのご協力と社員の努力によるものと感謝している。これを機に原点に戻り、謙虚な気持で再出発したい」と述べた。来ひん代表として、野坂浩賢（こうけん）衆院議員（社会、鳥取）が挨拶に立ち、「二年前に日本精機㈱の倒産に伴ない、その土地建物と従業員すべてを岡田社長が引受けることを決断し、四月からユニバーサルテクノス米子事業所として操業を再開することになった。地域経済、雇用など米子市民を含む鳥取県民は大変世話になった。米子市長も本日出席しており、全面的に応援する考えだ」と語った。

鏡開きは、関連九社を代表する岡田社長と、ユニバーサル販売の財務部長・横塚ヒロ子さん、同東京支店長・近藤久雄氏の三名で行なわれた。ホテルリッチの監査役でもある梅野泰二弁護士の乾杯の音頭で開宴となった。ハープ演奏を背景に宴はなごやかに進められ、岡田社長の母、縫さんが所属するコーラスグループからの花束の贈呈もあった。

本社ビルの企画設計を担当した㈱フリックの永原兼太社長は、「安全性、省エネ、ゆとりの三点にとくに重点を置いた」と説明した。なお同ビルでは社員は各自IDカードを携帯、鍵を使わないとのことである。ホテルリッチの塚本清副社長が中締めを行ない、同パーティーは終了した。

ユニバーサルグループでのAMゲーム機部門は最近小さくなっているが、これはスロットマシンの製造、販売がどんどん伸びているため。海外向けのカジノ用スロットの伸びは著しく、とくに昨年一年間ラスベガスで売れたスロットの七〇％が同社製品であるなど、米国バリー社をしのぐ勢いにある。また国内では風営七号スロットで、設置台数の三割強というメーカーとしては一位のシェアを確保している、とのことである。

なおユニバーサル販売では新本社ビル竣工を機に、六十一年以来設けていた販売子会社（十六社）を解消、同社の三支店、九営業所へと再編した。

披露パーティーで（左から）タイトーの大植専務、中西相談役、ユニバーサル・岡田社長、ナムコ・中村社長、セガ社・中山社長、明昌・岡本会長

右の写真は鏡開きのようす（左から）近藤氏、横塚さん、岡田氏

ユニバーサル販売の新本社ビル外観

# ナムコがマザーボードに関し 「システムI・II」用ソフト安定供給を約束

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では、五月二十日発売予定の「ベラボーマン」以降も約一年間（来年三月まで）、同社TVゲーム機システムボード「システムI」（従来の「システム87」を改称）用ゲームソフトを五機種以上発売することを明らかにした。

同社「システムI」用ゲームソフトについては、昨年四月二日発売の「妖怪道中記」以降、今年末までに七ゲーム以上発売していくことを、高木慶治常務名の保証書の形で明らかにしていたが、すでに「ワールドスタジアム」（今年三月発売）で第七作目を発売している。

また同社は四月二十二日発売の「アサルト」以降、新しい「システムII」用ゲームを、来年三月までに五機種以上発売していくとしており、同社マザーボード用ソフトの安定供給を約束している。

三精輸送機トップ異動

# 太田氏が社長に

## 前田社長は代表権ある会長に

三精輸送機㈱（本社大阪）では四月二十八日付で、前田完一社長が会長に就任、太田昭比古副社長が社長に就任した。これは三月二十三日の取締役会で内定していたもの。前田社長は今年四月で在任十年になる。

太田新社長は三十一年京大経卒、住友銀行入行。五十九年に常任監査役。六十年に三精輸送機の副社長に就任していた。鳥取県出身、五十四歳。

役員の異動は次のとおり（カッコ内は旧職）。

代表取締役会長＝前田完一氏（同社長）、同社長＝太田昭比古氏（同副社長）、取締役副社長＝本多孟氏（住友銀行本店支配人）。

監査役＝黒川慈弘氏（銀泉副社長が兼任）

なお同社の事業内容のうち遊園施設関係は三九%とされている。またオペレーター会社としての子会社、㈱サンエース（本社同、前田完一社長）での異動はない。

前田完一会長

太田昭比古社長

セガ社が機構改革

# 総合レジャー企画室など新設、販売など事業部に

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では五月一日付で、機構改革および人事異動を行なったことを四月二十八日に明らかにした。

機構改革は、①これまでの規模・内容を超える大型レジャー施設づくりに本格的に進出するため、新たに「総合レジャー企画室」を社長直かつで設けた、②東証第二部上場を機に株式関連業務および広報態勢強化のため、管理本部に「管理部」を、経理本部に「企画管理部」をそれぞれ新設した、③販売、営業、海外などの事業本部を「事業部」と名称を変更、すっきりさせたなど。

以上に伴なう部長級の異動は次のとおり（カッコ内は旧職）。

海外事業部長＝浜原慶三氏（同事業部長代理）。同事業部管理部長＝松原忠氏。海外営業一部長代理＝甲斐伸二氏、同二部長代行＝林繁和氏（海外事業第一部欧米課）。

国際戦略室長＝八木国博氏。

販売事業部特機販売部長＝住岡英博氏（特機事業部長代行兼特機販売部長）、販売部長代理＝田中信之氏（第二販売部長代行）、管理部長代行＝峰岸不二男氏（販売管理課長）。

（営業事業部／経営戦略室）取締役・事業部長兼第二営業部長＝永井明氏（同・事業部長兼営業部長）、同・事業部長補佐兼経営戦略室長兼第一営業部長＝和知満男氏（同・補佐兼経営戦略室長）。営業事業部管理部長代理＝高城昭彦氏（社長室）。

総合レジャー企画室部長代理＝宇賀田俊久氏（販売事業部第一販売部長代行）。

（HE事業部／教育事業部）HE事業部HV営業部長兼市場開発部長＝鎌田繁雄氏（ホームビデオ事業本部営業部長代理）、同事業部管理部長代行＝岩間清氏（経理部経理課）、TOY営業部副部長兼販売一課長＝辻井成己氏（TOY事業部営業部販売一課）。

宣伝部長＝榊野秀樹氏（宣伝部長代理）。

（管理本部）管理部長＝金子武司氏（総務部長）、総務部長代理＝野村善英氏（人事部副部長）。

経理本部長＝内藤経雄氏（国際戦略室長）、企画管理部長代理＝金守暉宏氏（経理部副部長）。

製造本部副本部長＝桑崎茂氏（製造本部長付）、第一生産管理部長兼製造部長兼佐倉事業所長＝遊佐勉氏（製造部長兼佐倉事業所長）、第二生産管理部長＝山田順久氏（同部長代理）、製造部副部長＝飯島健郎氏（補修管理部副部長）。

論潮

# メーカーの環境

欧米市場は無断コピー品など不正品の締め出しを具体的な法的手続きとして行なうことで、米国では大幅に改善され、欧州でも各国で大幅改善の例が相次いでいる。その結果、日本のメーカー品は国内市場での出荷台数の数倍も輸出しているケースが多くなってきており、海外市場への依存度が高くなっている。これらはTVゲーム機分野について最近顕著な傾向となっている。

一方、米国におけるNES（いわゆる米国版のファミコン）の普及はめざましく、年内に一千万台近く普及が進み、NES用ゲームソフトの供給が猛烈なピッチで進められている、と聞く。TVゲーム機のメーカーにとっては、利益を逃す手はなく参加せざるをえないが、任天堂によるOEM生産を通じて行なうため資金繰りが大きな課題となっている、とのこと。

またマスクROM、スタティックRAMが（日米半導体摩擦の影響を受けて）このところ慢性的に品不足となっており、業務用、家庭用を問わずマーケティングを悩ます大きな原因となっている。目下のところ、品不足の解消はかなり先になるもようである。このため、新技術の導入がさらに急務となり、そのための設備投資を検討せざるをえなくなるケースも増えてきているようだ。

オペレーターにしてみれば、メーカーはヒット作を（できれば優先的に早く、安く）供給してくれるだけの存在にすぎないかも知れないが、ぼう大な開発費をかけ、大きなリスクを負って製造していかなくてはならないという意味で、苛酷な競争に絶えずさらされ厳しい状況にじっと耐えている存在でもある。しかもヒット作がなければメーカーは経営危機に陥るだけでなく、オペレーターも困る。稼ぐ元となる良いゲームがなければ、たちまちオペレーションは弱体化するからだ。

こうして今、メーカーは海外市場に重点を移しつつあるが、国内のオペレーターが見捨てられないよう望みたいものだ。

セガ社がカードサイズ玩具展開

# カードメイト発売

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、同社TOY事業分野の新商品として、カードサイズ玩具シリーズ「カードメイト」の五種類を四月二十九日から発売することになった。

これは電卓、文具など次々にカードサイズ化されていく風潮に対応したもので、玩具業界では同社が初めて本格的に商品化していくことになった。

ポケットに入るサイズで厚みも八ないし十五㍉という超薄型。

今回発売されるのは、弾丸の出るガンゲームの「ウージー」、「コルトカスタム」、ベーゴマ遊びの「バトルトップ」、バイクが走る「ハングオン」、小型ヘリが飛ぶ「サンダーブレード」の五種類で、価格は各七百八十円。年間を通じて確実に売れる商品として玩具流通関係でも話題となっており、同社では二百万個を販売目標にしている。

セガ社カードメイト「サンダーブレード」

### 営業所開設

三和電子㈱・大阪営業所＝大阪市東成区神路二の四の一、☎九七三―一三七一。

### 事務所移転

テクナート＝大阪市浪速区日本橋四の二の二十、コア日本橋、☎六四三―七六四一、地林薫社長。

矢沢商会＝静岡県焼津市焼津二の十の二十、中野ビル、☎（〇五四六）二九―七七五二、矢沢繁社長。





SNK新作展開き

# 三作同時に発表

## 来場者には新本社ビルも披露

SNKの川崎英吉社長

㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）では四月十四日から二日間、新本社ビルでプライベートショーを開き、業務用TVゲーム機三機種とファミコンソフト二機種の新作を発表した。

これは同社新本社ビル（本紙第330号参照）の披露を兼ねたもので、最上階（六階）のショールームを兼ねたホールで開かれた。会場の都合上、十四日は大手オペレーターとファミコンソフト流通業者、十五日はそのほかのオペレーターと分けて招待され、両日合わせて約五百人が集まった。なお十五日は、ファミコンソフトの展示はなかった。

発表された新作は次のとおり。

業務用TVゲーム機①「ファイティングサッカー」＝四人まで同時プレイ可能なサッカーゲーム（本号「話題のマシン」参照）。②「航空騎兵物語」＝タテスクロール画面のヘリコプターによる空中戦で、パワーアップと特殊兵器による攻撃を駆使する。基板販売のみで五月下旬発売。③「ゴールドメダリスト」＝九種目のオリンピック競技に挑戦するもので、4人まで同時プレイ可能。基板販売で六月発売予定。

ファミコン用ソフト④「グレートタンク」＝同社業務用「タンク」に新要素を加えた戦車ゲーム。⑤「名人戦」＝同社同名業務用ゲーム機に、いろいろなモードを加えた将棋ゲーム。

同社新本社ビルは、敷地約五百平方㍍、建物約三百平方㍍、地上六階建てとなっており、同発表会場の最上階は屋根がガラス張りのサンルームで非常に明るく、ガラスに沿って幕を自動的に上下できるようにしてあり、床は板張りで、多目的ホールとしても利用できる。また同ルームに隣接して和室やサウナ室なども設けられている。

特殊兵器を駆使する新TVゲーム機「航空騎兵物語」画面

上の写真はSNK新作展（4月15日）のもよう。下は新本社ビル外観

FCソフト「ドラクエIII」のエニックス社

# 謎解きで光文社を訴え

## 昨年の仮処分に続き、今回は民事本訴で判決に期待

ファミコン（FC）ソフトで今年二月に発売され驚異的なヒットを続けている㈱エニックス（本社東京、福島康博社長）の「ドラゴンクエストIII」に関して、このゲームが謎解きを中心としたロールプレイングものにもかかわらず、光文社発行の写真週刊誌「フラッシュ」三月二十二日号がドラクエIIIの最終五画面と謎解きのカギを紹介したため、エニックス社は四月四日、著作権侵害を理由に光文社に損害賠償を求める訴訟を東京地裁に起して、大きな話題となっている。

エニックス「ドラクエIII」は、ヒット作「ドラゴンクエスト」と「同II」に続いて人気を盛り上げ二月十日に発売され、二ヵ月足らずの間に二百五十万個（ROMカートリッジ）も売り切れ、なお売れているもの。これに対し、光文社は三月上旬発売の「フラッシュ」で"ドラクエIIIの最終画面を本邦初公開"と題して、ゲームの最後の五画面と謎解きのカギを、見開き二ページで紹介した。

こうした謎解きもののゲームでは、ちょうど前作「ドラクエII」の発売時にファミコン雑誌のひとつである月刊「ハイスコア」の昨年四月号（二月下旬発売分）で、同ゲームの"完全無敵攻略法"を掲載、発売しようとしたところ、エニックス社が、TVゲームの著作権侵害（著作権者の提示した条件に違反する無断使用）を理由に、同雑誌の発売禁止などを求めて東京地裁に仮処分を申請、東京地裁は二月二十四日にエニックス社の申請を認める仮処分を決定、執行した——という経緯がある（本紙第305号既報）。

昨年の仮処分決定は、TVゲームの著作権について謎解きを主な内容とするTVゲームの場合、謎解きの内容を公開すべきでないとする著作権者の意志は尊重されるべきであり、その意志に反して他の者が無断で公開した場合は著作権法第十七条でいう著作者の権利を侵害したことになる、ということを示したものと解されている。今回の場合は、すでに「フラッシュ」が発売されていることから民事本訴が提起されたもので、改めてこの問題について判決の形で司法判断が示される可能性が出てきた。

今回の訴訟に関して、光文社側は「画面の使用について取材過程で許諾を得たものと理解している」などとした上で、ゲームの謎解きは著作権侵害ではないと全面的に争う構えであり、エニックス社側は「電話取材を受けたが、最終画面の掲載など承諾したことはない。雑誌発売後も再三にわたり回収を求めたが断わられたため、損害賠償を求めることに決めた」としている。この事件はゲームソフトの謎解きをめぐる、まったく新しい分野の著作権問題として各方面からも注目されている。



東京AMOP協・理事会

# 合併問題前進？

## 「8号部会」新設を条件に一任

東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局東京、駒井徳造会長、TAMOA）では四月五日、新橋の新橋クリエイティブルーム・コバヤシで第十七回理事会を開き、都内のもう一つのオペレーター協会である東京都ゲーム場営業者協会（事務局東京、真鍋勝紀会長）との一本化について検討した。

駒井会長の報告によると、ゲーム場協会側からこのほど「一本化に異議はなく、その方法はTAMOAに一任する」との内諾が得られ、その場合"八号部会"の設置が条件として付されている。これに対し同理事会で検討し、今年秋の総会で解散、新協会発足を諮ることを決めた（詳細は不明）。

# 瀬戸大橋博'88・岡山 フス社製新製品導入 テーマに沿って展開

## 明昌が「プレイランド」担当、岡山

## 〝今年最大の地方博〟

### 瀬戸大橋オープンを機に、岡山・四国の両側で開催

本州と四国を結ぶ「瀬戸大橋」が、九年六ヵ月に及ぶ歳月と約一兆千三百億円を投じて四月十日開通した。これを記念した博覧会が、橋の両端で三月二十日開幕し、遊園地部分を中心に話題をふりまいている。

瀬戸大橋は瀬戸内海の海峡部九・四㌔を、五つの島づたいに結ぶ六つの橋と、陸上部と島の上を走る三つの高架橋から成っており、上を道路、そのすぐ下をJRが走る二階建て構造の橋としては世界最大規模。また六つの橋のうち最も長い吊り橋の北備讃瀬戸大橋（約千六百㍍）は世界第五位の長さとなっている。

記念博覧会は岡山県倉敷市児島（岡山会場）と香川県坂出市（四国会場）の二会場で開かれているが、それぞれ別々に企画、運営されており、両会場の連携は全くない。それだけに両博覧会の主催者は互いに強く意識し合っており、とくに入場者を増やすための宣伝活動にはしのぎを削っている。ちなみに岡山側のほうが四国側より先に、記念博開催の企画を打ち出したとのこと。

両会場とも八月三十一日までの百六十五日間にわたり開催し、期間中の入場者数を三百万人と見込んでいる。開幕当初は岡山会場のほうが好調な出足だったが、瀬戸大橋開通以後は本州から橋を渡って四国会場まで足を運ぶ人が多くなり、四月末現在の入場者数は岡山会場で約六十五万人、四国会場で約七十万人。主催者側はいずれも「予想を上回るペース」だ。ただ「雨だけが心配」としているが、両会場とも現在のところはほとんどが遠方からの団体入場者で占められ「何回も見学に来る客が非常に少ないことが気にかかる」とのこと。

岡山会場はJR児島駅前にあり、会場面積は十六万平方㍍（敷地面積二十六万平方㍍）。四国会場はJR坂出駅または宇多津駅から専用バスで十五分のところにあり、会場面積は二十四万平方㍍（敷地面積六十三万平方㍍）。パビリオン数は岡山会場二十、四国会場三十四となっているが、一つのパビリオンの建物の規模は岡山会場のほうが大きい。これは参加企業が複数で一つのパビリオンに共同出展していることによるもの。展示内容については両会場ともほぼ同じで、瀬戸大橋の紹介を中心にほとんどのパビリオンでメガネをかけて見る立体映像を採用し、とくに岡山会場では地元の昔話「桃太郎」にちなんだものをアピール、四国会場では「会場から瀬戸大橋が望める」（岡山会場からは見えない）ことをキャッチフレーズに展開している。

遊園地部分については、岡山側は明昌特殊産業㈱（本社大阪、福田三徳社長）が担当し、同社を通じて岡山AMOP協会ほか二社が参加している。四国側は泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が担当。いずれも約三万平方㍍の敷地で、大型遊園施設からAMゲーム機まで幅広く展開している。

岡山会場の遊園地部分はコースターと大観覧車、日本初登場の超大型滑り台を中心に、絶叫マシンからファミリー向け乗物機、アスレチック遊具などを、来場者がスムーズに利用できるよう効率的に配置している。四国会場では、88年にちなみ高さ八十八㍍の世界一高い大観覧車、振り子式では世界最大規模の遊園施設をメインに、日本初登場の海外製施設三機種など話題性のある機械を設置。これら遊園施設と木下大サーカスや漫画キャラクターを人形にして動かして見せる「藤子不二雄劇場」などを組合わせ、これをプレイゾーン〝夢丸ランド〟と呼んでいる。この名称は〝つくば博〟を担当した同じプロデューサーが、四国会場を担当していることによるもので、スポンサー付きの遊園施設、JRからの派遣職員による乗物機の管理運営など、随所に〝つくば方式〟が見られる。

入場料は両会場とも大人二千五百円だが、乗物機利用料金は岡山会場のほうが少し安く設定しており、割安になる回数券も販売している。

**【岡山会場の内容は左のとおり。四国会場については次号で詳報】**



## AMOP協も明昌通じ参加

会場内を走るキャラクターカー

瀬戸大橋博の岡山会場は、正式名称は「岡山県瀬戸大橋架橋記念博覧会」で、略称は「瀬戸大橋博88・岡山」。主催は岡山県・市、倉敷市などで構成されている岡山県瀬戸大橋架橋記念博覧会協会で、「むすぶ心ひらく未来—21世紀へ向けて」をメインテーマに開催。

遊園地部分「プレイランド」を担当する明昌特殊産業㈱は、会場内に同社児島営業所（進賀陣西所長）を設置し、アルバイトを含め約四十人で運営管理している。進賀所長は「従業員に安全管理を毎日徹底している」と語る。また同社中国支店の新井康二支店長は「例えばゴーカートのコースは本格的ガードレールを設け、当たっても自力でコースに戻れるよう工夫するなど、安全運行に対してさまざまな配慮をしている」とし、利用料金については「できるだけ多くの人に楽しんでもらえるよう、低く設定した」と語っている。なお団体客の小学生には五百円で、中学生には八百円で全機種〝乗りほうだいの日〟も設けたことがあり、このほかいろいろなサービスにも努めている。

宙返り絶叫機「レンジャー」（西独フス社製）

## 日本初登場含め大型20種 利用料金を安くして好評

「プレイランド」（三万一千平方㍍）には二十機種の大型遊園施設、四十五台の小型乗物機のほか、ガンゲームコーナーやアーケードゲームコーナーなどが設置されている。そのうち国内初登場や日本一の絶叫コースター、中国地方初登場の機種なども設置され、話題となっている。設置機種は次のとおり。

遊園施設では日本初登場の超大型滑り台①「ナイアガラ」（西独フス社製）。エスカレーターを利用して十四㍍の高さまで上り、腰に布を敷いて樹脂製の滑り台を滑り降りるもので、途中に六つのウェーブがある。同時に九人が並列で利用でき、一時間当たりの最大利用客数は千人から千五百人となっている。同機の大きさは幅十㍍、奥行五十四㍍、高さ十五㍍。利用料金は一回二百円。

4人乗りのワゴン32個（定員128名）が回る高さ60㍍の「大観覧車」のようす

垂直に回転する「ニューエンタープライズ」と、迷路「クリスタルゾーン」（写真左）

「ドラゴンコースター」（イタリア・ザンペルラ社製）のようす

上の写真は会場前に設置されたテント製の「桃太郎」キャラクターたち

瀬戸大橋博・岡山会場の全景写真。右下の一角が遊園地部分の「プレイランド」

日本一急降下する２回連続ウエーブの後、連続３回転のコースへと入っていくローラーコースター「ヒマラヤコースター」のようす

②「ヒマラヤコースター」＝ラクダの背中のコブ状のコースと円形三回転コースを組合せたローラーコースターで、地上二十三㍍の高さから二回連続ウェーブでの傾斜角度が六十度という日本一の急降下角度。コース全長八百㍍、4人乗り車両が六両連結で定員二十四人。利用料金は同機のみ五百円で、他はすべて三百円以下。

③「レンジャー」（西独フス社製）＝船の形をした四十人乗りのカプセルが、直径二十一㍍の宙返り回転をする絶叫マシンで、中国・四国では初登場の機種。

このほか高さ六十㍍で定員百二十八名の④「大観覧車」、コース全長二百㍍の⑤「急流すべり」、直径十七㍍の輪が垂直回転をする定員四十名の⑥「ニューエンタープライズ」、百人乗りの大型船が百二十度に振り子運動をする西日本初登場の⑦「スーパーバイキング」、⑧「ドラゴンコースター」、⑨「モンスター」、⑩「ツイスター」、⑪「スーパーチェアー」、⑫「スリラーハウス」、⑬「アストロライナー」、⑭「サイクルライダー」、⑮「スリラーマンション」、⑯「ファファバルーン」（㈱大阪テント製）、⑰「ゴーカート」、⑱「バンパーカー」、⑲「パンドラ」（太陽工業㈱製で同社運営）、⑳「クリスタルゾーン」（㈱リッツファンタジー製で同社が運営）。

小型乗物機では定置型乗物機三十台、バッテリーカー「エレファントカー」など十五台。

ゲーム機関係では、光線銃「シューティングミステリー」、ダーツや「ピエロボール」を設けた「カーニバルコーナー」、そして約三百平方㍍のテント内に、TVゲーム機を中心に六十数台のアーケードゲーム機を設置した「プレイパーク遊・YOU」（岡山AMOP協会運営）がある。同ゲーム場を担当する同協会の福島武久副会長は「協会員でメーカーでもあるセガ社、タイトー、ナムコの協力により最新TVゲーム機を設置している」とし、また「側面はすべて巻き上げテント式で囲まれておらず、県警とも相談した結果、八号営業の許可をとらなくてもよいことになった」と語っている。

以上のほか「プレイランド」には、「D51」の五分の一サイズで蒸気を吹きながら二百㍍のレール上を往復する「ミニSL」（JR運営）も設置されている。

なお同博覧会は、夏場（七月二十日から一ヵ月）

（次ページへ続く）

日本初登場の超大型滑り台「ナイアガラ」（西独フス社製）のようす。布を敷いて14㍍の高さから６つのウエーブを経て滑り降りる。９人用

96人乗りのパイラットタイプ「スーパーバイキング」

百七十㍍の高架レール上をペダルで進む「サイクルライダー」は若い女性に人気がある

瀬戸大橋博・岡山の「プレイランド」配置図

には午後九時まで延長して夜間営業（岡山会場のみ）を行なうことになっているため、夜間を考慮して各遊園施設にはさまざまなイルミネーションが設置され、夜間はさらに雰囲気を盛り上げる。

手塚治虫氏デザインによるキャラクター人形

## 立体映像での紹介が中心 郷土色豊かな展示内容も

さてパビリオンでの展示内容については、ほとんどのパビリオンで偏光メガネをかけて見る立体映像を採用しており、これが最近の地方博のひとつの傾向となっている。そこで地方博の独自性が問われている中にあって、岡山会場ではその傾向に加えて、岡山あるいは瀬戸内海という郷土色も強くアピールしている。例えば「桃太郎」の昔話にちなんだ人形や展示物、きびだんご、また瀬戸内にまつわる平家の武者など歴史的人物や、倉敷の伝統工芸の紹介などがあり、さらに岡山ならではのローカル色豊かなイベントも展開している。主な展示内容は次のとおり。

「てんまや桃太郎冒険館」＝入場者が桃太郎になり、鬼を退治し宝物を見つけるまでのストーリーを、ファンハウス形式で体験させる。途中仕掛け通路、からくり館、鬼との力くらべやクイズなどがある。

「ちゅうぎん遊イング館」＝入り口で配られたカードを持って入り、各コーナーに設置のカードリーダーにカードを通すと、いろいろなからくりやゲームが楽しめる。ゲームは十六のTVモニターにランダムに現れるモグラを、手元のモニター（マルチ画面を一つの画面に映し出している）に触れるとタッチセンサーによりモグラをやっつける「SFモグラ叩き」、回転木馬をルーレット式にしたものなどがある。

「おかやま未来面白館」＝コンピューター制御による人間そっくりのロボットが、動き語りかけながら未来の一日の生活風景を演じるのを、ムービングウォークに乗って見物する。

このほかコンピューターに性能をインプットしてプレイするTVドライブゲーム、家庭用のTVゲーム"ファミコン"や"PCエンジン"なども、家電関係企業から紹介されている。

明昌を通じて参加した岡山県アミューズメントマシン・オペレーター協会が運営するゲームコーナー「プレイパーク・遊・YOU」にて。側面はすべて巻き上げテント式

上の写真は全長 200㍍のコースをボートで進む「急流すべり」のようす。左の写真はローラーコースターの下部に設けられたゴーカートで、レール側面には仮設的なものではなく鉄板による本格的なガードレールを設置しているため、途中でぶつかって止まるようなことはない

左の写真はタコがモデルの40人乗り「モンスター」

今年開かれる地方博（4月開幕以後のもの）

| 名称 | 会場 | 会期 | 予想入場者数 | 遊園地部分担当 |
|---|---|---|---|---|
| なら シルクロード博 | 奈良市 | 63年 4/22～10/23 | 600万人 | 泉陽興業・タスコ（乗物機数台） |
| ひょうご'88 北摂・丹波の祭典 ホロンピア'88 | 三田市、水上郡、多紀郡、美嚢郡の1市11町 | 4/17～11/6 | 100万人 | 三精輸送機 |
| 世界・食の祭典1988 JUNO'S JAPAN '88 | 月寒（札幌） 大谷地（函館） | 6/3～10/30 | 250万人 150万人 | 加森観光 エイトレジャー物産 |
| 赤レンガ100年祭 | 北海道庁赤れんが庁舎中心 | 6/26～8/28 | 100万人 | （未定） |
| 十勝海洋博覧会 | シーサイドパーク広尾十勝港 | 7/2～9/4 | 50万人 | シーサイドパーク広尾 |
| ぎふ中部未来博覧会 | 岐阜市 | 7/8～9/18 | 250万人 | 泉陽興業 恵那峡ランド |
| 青函トンネル開通記念博覧会 | 函館市 | 7/9～9/18 | 150万人 | 泉陽興業 エイトレジャー物産 |
| 青函トンネル開通記念博覧会 | 青森市 | 7/9～9/18 | 130万人 | マリンパーク浅虫を中心にツノダとタスコが協力 |
| 食と緑の博覧会——いしかわ'88 | 石川県 西部緑地公園 | 9/22～10/23 | 50万人 | （未定） |
| '88飛騨高山博 | 高山市他14町村 | 9/23～10/30 | 50万人 | （未定） |
| ひょうご'88 食と緑の博覧会 | 北摂、丹波 | 9/23～11/6 | 25万人 | （未定） |
| 食と緑の博覧会——とちぎ'88 | 宇都宮市 産業展示館 | 9/30～11/6 | 60万人 | （未定） |
| 花と緑の博覧会——なごや'88 | 名古屋市 | 9/30～11/23 | 100万人 | 泉陽興業 |

# 話題のマシン

ボディソニック採用TVドライブ機

## 3コースを疾走

コナミから「チェッカーフラグ」

コックピット型TVドライブゲーム機「チェッカーフラグ」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から五月十七日発売となる。

同機はシート部分にボディソニックを内蔵しており、ゲーム音が振動となって体に響いてくると、またハンドルにバイブレーション機能を採用し、車がコースを外れたり衝突した時にかなりのショックがあることなどが特徴。なおシートの位置は三段階に調節できる。

ゲーム内容はカーレースで、ハンドル、アクセル、ブレーキを操作。全部で三ステージ（第一と第二ステージは三周、第三ステージは四周）構成で、ステージごとに車のキャラクターが変わる。途中でマシントラブル、タイヤ交換、燃料補給の指示が出ると、ピットインしなければならない。各ステージはタイマー制で、タイマーがゼロになるまでにゴールすれば、次のステージへと進む。なおタイマーはチェックポイントを通過するごとに、延長される。得点は走行距離に応じて加算されていく。各ステージでゴールすると、順位が表示され、順位に応じてボーナス得点が加算される。タイマー内にゴールできなかった時、燃料がなくなった時、車が爆発した時、最終ステージをクリアした時はいずれもゲーム終了となる。20インチコックピット型でOP価格五十九万八千円。

チェッカーフラグ

米国データ・フリッパー第2弾

## 諜報部員の活躍

「シークレット・サービス」発売

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から"データイースト・ピンボール"第二弾「シークレット・サービス」が、四月下旬に発売となった。

これは文字通り秘密諜報部員をテーマにしたもので、プレイフィールドにはホワイトハウスやフェラーリのミニチュアカー、宮殿などが設置され、バックガラスはスパイアクションの写真になっている。ゲームの主な特徴は次のとおり。

①ホワイトハウスにボールをロックしドロップターゲット五枚を落とすと二個のマルチボールプレイ、②右上"イーター"とホワイトハウスに入れると三ボールプレイ、②のプレイ中にホワイトハウスに入れると③ジャックポット（最高二百万点）となり、また④この時点滅ターゲットに当てるとスペシャルのチャンス。⑤左右のスピナー通過、またはホワイトハウスからボールが出た時、フリッパーの間のポストがアップする。⑥ドロップターゲットを三回落とすとエクストラボール。このほか多彩なフィーチャーがある。なおゲーム中に「スパイ大作戦」「それ行けスマート」など米国スパイものの映画音楽が流れるのも楽しい。OP価格五十三万円。

シークレット・サービス

4人まで同時プレイで熱戦

## 長短のキックも

SNK「ファイティングサッカー」

TVサッカーゲーム機「ファイティングサッカー」が、㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）から五月九日発売となった。

これは四人まで同時プレイできるもので、硬貨投入枚数により対戦方法が異なる。同社オリジナルのループレバーと二つのボタンを操作。試合は一人用の場合はコンピューターとの対戦で、予選決勝から海外四チームと順次試合するトーナメント方式の勝ち抜き戦。レバーを倒した方向にプレイヤー選手が移動し、レバーのノブを回すと移動できる選手のカーソル（矢印）の方向が変わる。ボールを持っている時、左ボタンで矢印の方向へショートキック、右ボタンでロングキック（ゴール近くではシュートキック）となる。またボールを持っていない時は、右ボタンで敵にスライディングタックルし、ボールが空中を飛んでいる時はヘディングジャンプを行なう。なおゴールキーパーはコンピューター制御で動くようになっており、ボールを受けると状況を判断してプレイヤーにボールをパスする。タイマー切れで得点が相手より多ければ次の試合へと進み、負けていればゲーム終了。操作盤付き基板販売でOP価格十五万八千円、レバー付き基板でOP価格十四万八千円。

ファイティングサッカー

## クマとシーソー

カワクスから「しいそうらんど」

シーソーを採用した定置型乗物機「しいそうらんど」が、㈱カワクス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から、四月下旬発売となった。

これは㈱キディワールド製で、クマを相手にシーソーの動きを楽しむもの。メロディー（二曲切り替え）が流れ、ライトが点滅。作動時間三分（切り替え可能）。二人乗りでOP価格四十九万円。

しいそうらんど







# 話題のマシン

迷路状コースのドットを取っていき

## 未来カーを操作

タイトーから「レイメイズ」基板

迷路コース上のドットを取っていくTVゲーム機「レイメイズ」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から四月下旬発売となった。

これは百年後の未来社会で立体迷宮を舞台にした非合法なレースが開かれており、このレースに負けて地下組織に捕まった弟を救出するため、姉の緑川理香がレースに出場するという設定のゲーム。プレイヤーは理香の乗った未来カー"オルガナイザー"を操作し、敵の車と衝突しないようコース上のドットを取っていく。4方向レバーと二つのボタン（加速とアイテム使用）を駆使する。

コース上のアイテムを取るとパワーアップ。アイテムは次のとおり。敵を撃破できるレーザー砲、敵の移動速度を遅くするもの、バリアを張れるアームなどのほか、ドットを全部取らなくても次のステージへ移行できる脱出ドア、プレイヤー車が一台追加となるものや、何が起こるかわからないミステリーアイテムもある。画面上のドットを全部取ると次のステージへ進む。ステージを追うごとに迷路の形状や色彩、敵の車の数などが異なり、難しくなっていく。各種アイテムを効果的に使うことが必要となる。持ち台数がなくなるか、全ステージクリアで弟を助け出せば、ゲーム終了となる。基板販売のみでOP価格九万八千円。

レイメイズ

米国バリー社製フリッパー

## SF冒険テーマ

セガ社、タイトーの両社から発売

米国バリー・ミッドウェー社製フリッパー「ロストワールド」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から三月下旬、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から四月中旬それぞれ発売となった。

これはSF冒険旅行をテーマとしたもので、プレイフィールドはボールの通る溝や隆起部分など全体を一枚の強化プラスチックで造形し、その上に各種ターゲットやランプ類を設けた独特のもの。怪獣、火山から噴き出す溶岩、宝物を掘り出している探検家などが描かれ、プレイフィールド中央に金色の橋とフリッパーを設けるなど、立体的構造になっている。

主なゲーム内容は、上部のホールか右側レーン通過を3回（ランプ三つ点灯）行なうか、または左下のボール"セイバー"か上部ゲートに入れると、次のボールでマルチボールプレイとなり、右上ロールオーバーを打った後、左上のガイコツにランプ点灯時にボールが通るとエクトラボール、そして中央右側の洞穴に数回シュートするとスペシャルのチャンスとなり、さらにシュートするとスペシャルになるなど、フィーチャーは多彩。両社ともOP価格で四十八万七千五百円。

ロストワールド

"回転タイヤシリーズ"2種

## 動いて話す恐竜

信水貿易から「バギーカー」も

信水貿易㈱（本社東京、森川寿社長）から定置型乗物機「バギーカー"恐竜ちゃん"」と「バギーカー」が発売となっている。

両機とも作動中タイヤが回転し、手で触れると止まるという同社"回転タイヤシリーズ"の機種。

「バギーカー"恐竜ちゃん"」は、車の前のボンネット部分にコミカルな恐竜を設けたもので、恐竜はハンドル操作で頭部分が左右に動き、鳴き声が出る。また上下にも揺れる。ボタンを押すと「元気出してね」「いいとも」と音声が出る。さらに頭部の赤黄緑のランプと背中にある六個のランプが点滅。アクセルペダルでエンジン音を変化させることができる。作動時間九十秒（切り替え可能）。二人乗りで定価八十八万円。

「バギーカー」はジープをデザインしたもので、黄色のボディー、赤いシートという配色。上部は白いパイプで囲まれ、上に二つの黄色いライトが設置されている。動きは左右へのローリングで、作動中にエンジン音が鳴り、メロディーも流れる。作動時間は九十秒（切り替え可能）。運転席に一人、後部の座席に二人の三人乗りで、定価八十五万円。

バギーカー"恐竜ちゃん"

バギーカー

## 独特の座席位置

日邦のバッテリーカー「ル・マン」

バッテリーカー「ル・マン」が、日邦産業㈱（AM事業部名古屋、岡屋裕造社長）から発売となっている。

これは同社"ミニポーター"シリーズの機種で、ハンドルを抱え込むような形で両足を伸ばして後部に座って運転する、という独特のシートポジションが特徴。後輪駆動方式で連続五時間走行が可能。作動中にエンジン音が出る。二人乗りで定価三十四万円。

ル・マン

# ブッシュネル氏再始動

## センテ社を買い戻し、アクスロン社で開発

正式発表はないが、米国バリー社（バリー・マニュファクチュアリング社、本社シカゴ、ロバート・ミューレーン会長兼社長）は、同社子会社のTVゲーム機開発、製造部門のひとつであるセンテ社を、元のオーナーであるノーラン・ブッシュネル氏（アタリ社の創設者として有名である）に売り戻したもようである。センテ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ロバート・ランキスト社長）の業務はブッシュネル氏に戻され、同氏はかねてより所有しているアクスロン（Axlon）社の名前でAMゲーム機の開発、製造を本格化することになった。

〝TVゲームの父〟と呼ばれるブッシュネル氏は七八年にアタリ社を去るに当たり、八三年までの五年間アタリ社と競合する業務を行なわないという契約を結んでいた。そして八三年十月、ブッシュネル氏の所有するピザ・タイム・シアター（PTT）社の子会社としてセンテ社が設立され、センテ社は業務用AMゲーム機（とくにTVゲーム機）の開発、製造を開始した。しかし肝心のPTTが八四年三月に倒産、これに伴ないセンテ社は同年五月ごろバリー社に身売りされた。これにより業務用AMゲーム機の開発、製造に関して、ブッシュネル氏はバリー・センテ社の会長として責任を負うことになった。別に、ブッシュネル氏はAMロボットなど電子玩具のメーカーを数年前に設立、八六年には〝アップル〟コンピューターの開発者のひとり、スチーブ・ウォズニアック氏の手持ち会社を吸収、業容を増していた。

今回バリー社がセンテ社を手離した経緯などは不明だが、バリー・センテ社自体の業績が良くなかったのが大きな原因と見られている。消息筋によると、ブッシュネル氏は今年に入ってから、センテ社を買い戻して、自分の業務用AMゲーム機の開発、製造を再開するとの談話を（とくにATEI88の会場などで）よくしていた。それがついに実現したというわけである。

すでにブッシュネル氏は業務用AM機として、反射ゲーム「フレンジー」を、米国ACME（三月十一―十三日、リノ）の際にスイートルームで展示して、かなりの注文を受けたとされている。これはアクスロン社製だとされており、今後もこのブランドでAMゲーム機を展開していくつもりらしく、とくにTVゲーム機については「ソプウィズ・キャメル」（仮称）を関発中だとされている。

アクスロン社「ソプウィズ・キャメル」はコックピット型で座席が動くとのことだが、ゲーム内容などはまだ秘密だとのこと。いずれにせよ、バリー・センテ社は消滅し、アクスロン社の名前がこれから幅をきかせることになりそうである。

# AAMAが調査担当理事に元捜査官を採用

## フェイ専務を新任理事が補佐

米国AMゲーム機メーカーとディストリビューター協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局バージニア州アレクサンドリア、フランク・バルーズ会長）では、ロバート（ボブ）・フェイ専務理事がこれまで携わってきた調査活動のため新たに、ウィリアム（ビル）・キドウェル氏を調査担当理事として四月十五日付で採用したことを明らかにした。これはデビッド・ウィーバー氏が専務理事を退任したため、商品保護担当理事だったボブ・フェイ氏が専務理事を引き継いだこと（本紙第330号参照）に伴なうもの。

ボブ・フェイ氏は八六年四月、デビッド・ウィーバー氏がスカウトし、商品保護担当理事として採用された元FBI（連邦捜査局）捜査官。AAMAがTVゲーム機の無断コピー基板の一掃をめざしてボブ・フェイ氏を採用して以来、少なくとも米国市場ではコピー基板対策がかなり進んでいる。ボブ・フェイ氏はAAMAとJAMMAが協力することで、無断コピー基板の主な産地である韓国への対策を進めており、このためコピー基板受入れ市場となっていた欧州市場へと活動範囲を広げている。これはAAMAとして重要な活動のひとつであり、同協会の専務に昇格しても、なお同氏が担当していくとのことである。

今回新たに採用されたビル・キドウェル氏はアイオワ州アイオワシチーで長年にわたり刑事を勤め、退職後も民間の調査会社を自営するなど、捜査経験は二十三年に及ぶ。キドウェル氏がスカウトされたのは、これまでAAMAのコピー対策で捜査官として活躍したことがあるからとされている。

フェイ氏は、「ビルは経験豊富な捜査官であり、AAMA会員の製品に関わる著作権や商標権の侵害に対しては断固とした姿勢で臨み、これまでの私たちの努力を引継いでいくことができる」と語っており、当面ビル・キドウェル氏が米国国内で調査活動などさまざまな活動に入ることを明らかにしている。

# カナダのニューウェイ社による オープンハウス

## 暴風で参加者半数だが有意義に

各地の大手ディストリビューターが開く各メーカー新製品の披露会のことを北米市場では、「オープンハウス」というが、場所によっては凝ったことをやる。

上の写真はカナダのニューウェイ・セールズ社（本社オンタリオ州レックスデイル）が三月二十七日、エドモントン支店で開いたオープンハウスの記念写真。この日は暴風で天候不良を極めたが、予約客九十名のうち四十五名がかろうじて参加したとのこと。この日の催しは単なる展示会でなく、講演会も催されるなど意義深いものだった。

写真前列はニューウェイ社スタッフ（右側ジェリー・ジャンダ社長）。後列にはアタリゲームズ社、カプコンUSA社、ウィリアムズ社、レーランド社、プリミア社からの参加者が入っている。

## Bondeal Charts

| 4/26 | 4/19 | 機種名（メーカー名） | 週数 |
| --- | --- | --- | --- |
| **トップ10ビデオゲーム** | | | |
| 1 | 2 | ブラステロイド（アタリ） | 5 |
| 2 | 1 | カゲキ〔火激〕（タイトー） | 3 |
| 3 | 3 | デッドアングル（セイブ開発） | 2 |
| 4 | 5 | ザイボット（アタリ） | 20 |
| 5 | 6 | ゲリラウォー〔ゲバラ〕（SNK） | 18 |
| 6 | 8 | スーパー魂斗羅（コナミ） | 11 |
| 7 | 4 | ビジランテ（アイレム） | 6 |
| 8 | 9 | UAG〔サンダーケイド〕（タイトー） | 19 |
| 9 | 7 | ツィンコブラ〔究極タイガー〕（タイトー） | 14 |
| 10 | 10 | パドルマニア（SNK） | 11 |
| **トップ5完成品ビデオ** | | | |
| 1 | 1 | ストリートファイターDX（カプコン） | 28 |
| 2 | 2 | オペレーションウルフ（タイトー） | 13 |
| 3 | 4 | スーパースプリント（アタリ） | 38 |
| 4 | 3 | ウェック・ルマン24（コナミ） | 39 |
| 5 | 5 | チャンピオン・スプリント（アタリ） | 13 |

© Bondeal Ltd., Hong. Kong. The. above chart is based on games operated in Flashbask. the world largest video-only arcade.

# 米国のロムスター社が本社を移転

米国におけるユニークな日系のメーカーとして知られているロムスター社（本社ロサンゼルス郊外、保木孝仁社長）が、四月十五日付で事務所を移転した。これは業務拡大に伴なうもので、かねてより計画されていたもの。新しいアドレスは次のとおりで、電話番号などは変わらない。

Romstar Inc.,
22857 Lockness Ave.,
Torrance, CA90501
phone (213)539-2744
fax(213)539-3626

# 話題のマシン

## （第326号～第330号）

**ビッグボール**
動物たちの野球がテーマ。大きなビニール製ボールを使ったパチンコ式ゲーム。３つの穴すべてにボールが入ると景品払い出し。定価42万円。【こまや】No.327

**オウムくんのドレミファドン**
ボールが円形レールを回るごとにランプが点灯し、指定数だけ点滅させると景品払い出し。点滅のたびに音が出る。電取対象外。定価48万円。【友栄】No.327

**なわとび大会**
文字通り縄跳びを内容としたアーケードゲーム機。走る電光が人形の足元に来た時、ボタンで人形をジャンプさせる。ＯＰ価格19万８千円。【タイトー】No.326

**ファンタジックボート**
定置回転式乗物機。円形水槽の水上を、キノコの家を中心にしてメロディーとともに回る。メルヘン調のデザイン。２人乗り。定価136万円。【ホープ】No.326

**ぴよぴよかあさん**
親鳥がヒナにエサを与えることを採用したパチンコ式ゲーム機。４羽のヒナにボールが入ると景品が払い出される。電取対象外。定価35万円。【こまや】No.330

**ブルズアイ**
ガンゲーム機。命中すると音響と光により手応えを演出。各種データをＴＶモニターにて表示。弾痕カードを払い出し。ＯＰ価格79万８千円。【セガ社】No.330

**覚えＴＥＬ**
記憶力を試すアーケード機。一定時間だけ表示された電話番号を覚え、そのとおりに数字ボタンを押す。５段階の評価がある。定価28万円。【トーゴ】No.330

**トップシューター**
ガンゲーム機。３㍍前方の標的を狙撃（プラスチック弾発射）。終了後、弾痕カードがそのまま手元へ運ばれてくる。定価 120万円。【関西精機】No.328

**コックさんのねずみたいじ**
調理場でのネズミ退治がテーマのアーケードゲーム機。コック人形がフライパンで叩き、50匹以上退治すると景品払い出し。定価42万円。【こまや】No.328

**４ＷＤバギー**
「４ＷＤサファリ」をバージョンアップさせた定置型乗物機。タイヤが大きくて、座席も高くリアルなデザイン。４人乗りで定価84万円。【タスコ】No.327

**メルヘンボックス**
ボールプールやネット、エアー遊具などいろいろなアスレチック要素のある遊具を組合わせた施設。受注販売で標準セット価格680万円。【タスコ】No.327

**チビッコポルシェ 959**
バッテリーカー。走行速度は２段階に切り替え可能。作動中に擬音やクラクションを鳴らすことができる。中央にハンドル設置。定価44万円。【ホープ】No.327

**スーパー消防車**
定置型乗物機。乗降がしやすいローステップ設計。消火作業に関する５種類の音声がボタン選択で出る。４人乗りで定価75万円。【真砂工業】No.326

**ギガイコツ**
ガイコツの頭部分の中に入り、幻想的な原始世界の雰囲気を味わうもの。音と光線の演出があり、イスが急に下がったりする。定価93万円。【加藤工業】No.326

**Ｍ－88チャレンジャー**
「Ｋ－88チャレンジャー」の姉妹機。定置型乗物機。ローリングの動きの中、レバーで発射音、爆撃音が出る。４人乗りで定価65万円。【加藤工業】No.326

**スーパーファントム**
米軍戦闘機をモデルにした定置型乗物機。操縦桿を手前に引くと前が上昇し、機体が斜めになる。３種の音声も出る。３人乗りで定価92万円。【ホープ】No.330

**スーパーサイドカー**
定置型乗物機。２人乗りでサイドカーはイス式、オートバイにはまたがって乗る。メロディーのほか擬音付き。定価48万円。【ホープ】No.329

**メロディーペット・ミニ**
「メロディーペット」をコンパクト化したぬいぐるみ式バッテリーカー。ボタンで後進もする。ぬいぐるみは５種ある。２人乗りで定価75万円。【トーゴ】No.329

**ファイアカー**
はしご付き消防車をモデルにした定置型乗物機。作動中に４つのタイヤが回転する（触れると止まる）のが特徴。２人乗りで定価88万円。【信水貿易】No.328

**パトカー**
米国のパトカーをモデルにした定置型乗物機。話せるマイク、デジタル式速度計、動くシフトレバーなどを設置。３人乗りで定価70万円。【トーゴ】No.328

**Ｆ－１**
同社同名レール走行式乗物機を定置型にしたもの。安全面を考慮し下台のサイズを大きくしてある。１人乗りで定価63万円。【トーゴ】No.327



# 総目録

No.52

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機、❷アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❸乗物機に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰越し）

**チェルノブ**
特殊能力を身につけた人間が前後進しながら敵と戦うＴＶゲーム。「カルノフ」改造用ＲＯＭキット販売のみでＯＰ価格６万８千円。【データイースト】No.326

**アルバトロス**
18ホールが個別に設定されたＴＶゴルフゲーム機。プレイコース２種類選択。操作盤付き基板販売のみでＯＰ価格15万8千円。【大平技研／フェイス】No.326

**バドルマニア**
テニスとエアーホッケーを組合わせてアレンジした新スポーツＴＶゲーム機。４人まで同時プレイ。基板販売のみでＯＰ価格９万８千円。【ＳＮＫ】No.326

**サンダーブレード（スタンディングタイプ）**
同社同名機のアップライト型。操縦桿の動きに応じて旋回する台に立って、敵機を撃破。ＯＰ価格62万４千円。【セガ社】No.328

**シルクワーム**
１人がヘリ、もう一人がジープ（チェンジ可能）と役割を分担し敵軍と戦うＴＶゲーム。特殊操作盤付き基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【テクモ】No.328

**エンゼル・キッズ**
トランポリンで天使をどんどん空高く舞い上がらせていくというＴＶゲーム。風船を取ると得点。基板キット販売のみでＯＰ価格９万８千円。【セガ社】No.327

**悪魔城ドラキュラ**
同名の家庭用ＴＶゲームを業務用化したもの。新妻をさらった魔王を倒すという内容のホラーゲーム。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【コナミ】No.327

**ニンジャウォーリアーズ**
サイボーグ忍者の戦いがテーマの３面マルチ画面採用ＴＶゲーム。手裏剣など駆使。「ダライアス」改造用基板販売のみでＯＰ価格35万円。【タイトー】No.327

**スーパー魂斗羅**
「魂斗羅」のグレードアップ版で、段階式パワーアップやジャンプ中の操作が可能なことなどが特徴。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【コナミ】No.326

**ファイティングゴルフ**
変化に富む18ホール設定のＴＶゴルフゲーム。１ゲーム９ホール。硬貨追加投入で残り９ホールに挑戦。基板販売のみでＯＰ価格11万８千円。【ＳＮＫ】No.329

**火激**
素手で１対１の殴り合いをするＴＶゲーム機。得意技の異なるユニークな敵キャラクター10人を倒す。ＯＰ価格14万８千円。【タイトー】No.329

**ホットロッド（エアロテーブル26型）**
同社同名機のテーブル型。高解像度26㌅モニター使用。画面は４方向スクロール。ＯＰ価格44万２千円。【セガ社】No.329

**ホットロッド（ジョイタイプ）**
初のフロッピーディスク採用ＴＶドライブゲーム機。４人まで同時プレイが可能。ＯＰ価格71万５千円。【セガ社】No.329

**Dr.トッペル探検隊**
カエルをモデルにした探検隊が異常発生した生命体を撃破していくというＴＶゲーム。アイテム多彩。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【タイトー】No.328

**ビジランテ**
パンチとキックで不良グループを倒し、さらわれたマドンナを助け出すというＴＶゲーム機。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【アイレム販売】No.328

**ドラゴンニンジャ**
同社マザーボードシステム第２弾。都会を舞台に凶悪忍者集団を倒していく。基板ＯＰ価格14万８千円、ＲＯＭキット６万８千円。【データイースト】No.330

**カウンターラン**
車でコース上のドットを取る「ヘッドオン」タイプのＴＶゲーム。「フリーキック」改造用基板販売のみでＯＰ価格９万８千円。【日本システム／セガ社】No.330

**上海**
米国アクティビジョン社開発のパソコンゲームを業務用化したもの。同じ麻雀牌をペアで取っていく。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【サン電子】No.330

**コンチネンタルサーカス**
液晶シャッター方式による立体映像採用のＴＶドライブゲーム機。世界８カ国のグランプリレースを順次走破。ＯＰ価格82万６千円。【タイトー】No.330

**ワールドスタジアム**
ファミコンソフトを業務用にグレードアップしたもので“システムＩ”第７弾。基板販売ＯＰ価格13万８千円、ＲＯＭキット５万３千円。【ナムコ】No.329

**グラディウス II**
「グラディウス」のグレードアップ版ＴＶ宇宙戦争ゲーム機。迫力ある場面設定。多彩な武器を選択。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【コナミ】No.329

# まるちかめら・あいず MULTI CAMERA EYES No.84

THREE MILES Is
CHERNOBYL
WINDS CALE
AOMORI

山川萬里

## 世紀末〈8〉

――近代から現代への転換期、一九世紀末のヨーロッパでは幻想的な絵画が多数描かれた。フロイトは科学としての精神分析から「無意識」や、「夢」にいきついたが、芸術家たちは既に視覚的創造を外部の再現から内部の表現に転じ、事物を外側から見るのでなく、事物が人間の内部に引き起こす不条理な反応を見る方法論を提起していた。この「無意識」の発見は、二〇世紀シュルレアリスム誕生の鍵となる。

世紀末、印象派の画家たちが戸外の光を研究する一方で、ルドンはひたすら「目」を描いた。内部へと下降するルドンの目は、万人に共通する孤独の不安や死の恐怖など、日常の中に潜む暗部を見つめ、神秘に満ちた人間存在そのものとつながっている。

そのルドンに影響を与えたモローは、「私は目に見えるもの、手に触れるものは信じない。目に見えないもの、ただ感じるだけのものを信じる」と手記に記している。モローは、漆黒の闇に発する光の中に遠い神話をよみがえらせる幻想的世界を表した。そこに現れる神話の女たち、サロメやガラティアは、冷たい倒錯的なエロティシズムをただよわせ、光と影の交錯が観る者を夢幻の世界へと誘う。

フランスの文豪ヴィクトル・ユゴーはすぐれたデッサン家でもあった。束縛を嫌い、自由に内部世界を表現したユゴーは、彼の詩における幻想を視覚化したのである。彼の描いた不気味で巨大なきのこ。よく見ると、人間の顔が幻のように埋め込まれている。世界の終末を象徴したともいわれるこの絵は、一九世紀初頭にスペインの画家ゴヤが描いた『巨人』を想起させる。逃げまどう人人、わき上がる黒雲をついて立つ巨人、それはスペインを侵略したナポレオンを、いや近代の「戦争」そのものを象徴しているともいえよう。一九世紀は世界史的に見て大きな転換期であったと近年いわれている。そこに流れる一本の幻想の糸は何を物語っているのだろう――

とNHK特別シリーズ「日本その心とかたち」の中で加藤周一は世紀末芸術について触れていた。

いつの時代、いつの世紀末にも、このような大きなきのこは存在したことだろうし、存在し続けてゆくことであろう。

滝口修三は「巨大な氷のような透明な巨人」という語でそれを表現している。

もっとも巨大なきのこをあの巨大なきのこ雲に置き換えるのはあまりにも短絡しすぎていて躊躇されるのだが。

二〇〇〇年からもう一〇〇〇年前の日本の世紀末にもこの幻想の糸は繋がっていた。

その時代の日本の最大のシェーマは浄土であった。

隋の時代に阿弥陀信仰が盛んになり、初唐の時代にはこれが浄土教へと結実する。日本では天台教団の良源が「極楽浄土九品往生義」を著し、源信が「往生要集」を著した。

特に「往生要集」は平安朝の貴族文化に他のいかなる書物よりも大きな思想的影響をあたえたといわれている。そうしてこの二著により浄土教の教義が平安仏教に圧倒的な影響をあたえてゆく。

「往生要集」を要約すれば加藤周一の文によるとこういうことになる。

――極楽浄土と地獄の光景を、絵画的に詳しく叙述し、「厭離穢土」と「欣求浄土」を説く。穢土は現世であり、情慾の世界であって、そこから離れて浄土を求めない限り、地獄に堕ちる。浄土を求める具体的な行動が「念仏」である。「念仏」においては、阿弥陀の名号を声に出して唱えるだけでなく、阿弥陀仏を念じ、阿弥陀の姿を心眼に見る。故にそれを「観想」という。まず念仏=観想があって、臨終には阿弥陀の来迎を期待できるのである――

まず現世で充ち足りた生活を送っていた貴族たちが、この現世の何不足ない状態をあの世にもそのまま持って行こうとして浄土へのチチェリーナである阿弥陀仏を表現する美術建築の強力なスポンサーになり、その時代のユートピアが表現されてゆく。

死んだ後、ユートピアである浄土に行きたいとおもうのはこの世で富めるものたちだけではなく、むしろこの世で貧しい生活を強いられている人たちこそ、この世の現実の生活が厳しく辛いものであれば尚一層それだけ強くせめてあの世では浄土に住みたいとおもうのが人情であろう。

そういうおもいがその後雪崩のような現象を惹き起していったのがこの前の世紀末前後にかけてのわが国での話になる。

十世紀前後にかけてのわが国においては、丁度キリスト教における「千年王国」のような話としての末法思想が流行していた。

仏教でいう「末法の世」とは、仏滅後の時代を、正法、像法、末法の三期に分け、末法の世には釈迦の教説だけがわずかに残っているだけで釈迦の行とか証は存在しなくなってしまう。ひらたく言えば、釈迦はこの時代にはもはや人人を守ってくれなくなる、仏による加護を期待出来なくなるということである。

釈迦の死を紀元前九四九年とし、正法を一〇〇〇年後まで、像法を二〇〇〇年後までと考え、一〇五二年に像法が終り末法が始まると当時の人たちは考えていた。

今とちがって平安時代の人たちにとっては、文化のすべてが仏教であり、仏教以外の文化は想像することさえ出来なかった時代であるからこれはもはや水爆以上に大変なことであった。

また偶然にではあろうが世情も末法の世である兆しを見せるような動きを示してきていた。

中央での権力闘争がしばしば武力衝突となり、京都の治安は極めて悪く、群盗が横行し、夜間に非武装で外出することは困難であった。また大火が起り、飢饉も深刻な状態になり、平安朝の秩序が崩壊してゆくのがこの時代なのであった。

次の世紀末にむけてのもろもろの兆しは吉と出るか凶と出るか、もちろん見方が違えばとり方も異なってくるのであろうが、どうしても暗雲がたれこみがちで、宗教なども明るい宗教は支持者を失い、暗い宗教ほど支持者を増しているそうだ。

戦後猛威をふるった創価学会や立正佼成会などが組織も大きくなったというので密教的呪術的な部分を煤埃いして所謂公明正大な教義をもつ宗教に衣替えしたら信仰者の数が増えなくなり、新しい宗教で密教的呪術的な教義をもつものへの信仰者が若い人たちを中心に激増しているそうだ。

MAY 15

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

| 今回 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco) | 8.24 |
| ❷ | − | アサルト（ナムコ） Assault (Namco) | 7.51 |
| ❸ | − | エースアタッカー（セガ社） Ace Attacker (Sega) | 7.49 |
| 4 | 4 | 上海（サン電子） Shanghai (Sun Electronics) | 7.27 |
| 5 | 2 | グラディウス Ⅱ（コナミ） Vulcan Venture (Konami) | 7.25 |
| 6 | 3 | 火激（タイトー） Kageki (Taito) | 6.26 |
| ❼ | − | ドラゴンニンジャ（データイースト） Dragon Ninja (Data East) | 6.15 |
| 8 | 7 | 究極タイガー（タイトー） Twin Cobra (Taito) | 5.96 |
| 9 | 6 | ストリート・ファイター（カプコン） Street Fighter (Capcom) | 5.71 |
| 10 | 5 | ビジランテ（アイレム） Vigilante (Irem) | 5.70 |
| ⓫ | − | ツィンイーグル（タイトー） Twin Eagle (Taito) | 5.57 |
| 12 | 8 | アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem) | 5.44 |
| 13 | 12 | ヘビーバレル（データイースト） Heavy Barrel (Data East) | 5.29 |
| 14 | 10 | ギャラガ88（ナムコ） Garaga 88 (Namco) | 5.26 |
| 15 | 9 | ファイティングゴルフ（ＳＮＫ） Lee Trevino's Fighting Golf (SNK) | 5.11 |
| 16 | 13 | ソニックブーム（セガ社） Sonic Boom (Sega) | 5.08 |
| 17 | 14 | パドルマニア（ＳＮＫ） Paddle Mania (SNK) | 5.07 |
| 18 | 11 | ゲバラ（ＳＮＫ） Guerrilla War (SNK) | 4.92 |
| ⓳ | 29 | ポケットギャル（データイースト） Pocket Gal (Data East) | 4.91 |
| ⓴ | 22 | ダブルドラゴン（テクノス／タイトー） Double Dragon (Technos/Taito) | 4.73 |
| ㉑ | 23 | パックマニア（ナムコ） Pac-Mania (Namco) | 4.65 |
| ㉒ | 26 | 飛翔鮫（タイトー） Sky Shark [Flying Shark] (Taito) | 4.63 |
| 23 | 17 | スーパーリーグ（セガ社） Super League (Sega) | 4.61 |
| 24 | 21 | ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito) | 4.60 |
| 25 | 18 | １９４３（カプコン） 1943 (Capcom) | 4.56 |

## ■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

| 今回 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco) | 9.40 |
| ❷ | 3 | ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco) | 8.99 |
| 3 | 2 | コンチネンタル・サーカス（タイトー） Continental Circus (Taito) | 8.92 |
| ❹ | 5 | ニンジャウォリアーズ（タイトー） Ninja Warriors (Taito) | 7.80 |
| ❺ | 8 | アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega) | 7.57 |
| 6 | 4 | アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega) | 7.50 |
| ❼ | 10 | アフターバーナー（コマンダー）（セガ社） After Burner (Commander) (Sega) | 7.25 |
| 8 | 7 | フルスロットル（タイトー） Full Throttle [Top Speed] (Taito) | 7.22 |
| 9 | 9 | オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito) | 7.09 |
| 10 | 6 | ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社） Heavyweight Champ (Sega) | 7.08 |
| 11 | 11 | ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito) | 6.38 |
| ⓬ | 15 | スペースハリアー（ローリング）（セガ社） Space Harrier (Rolling) (Sega) | 6.14 |
| ⓭ | 14 | ウェック ル・マン24（スピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Spin) (Konami) | 6.13 |
| 14 | 12 | スーパー・ハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega) | 5.93 |
| 15 | 13 | サンダーブレード（デラックス）（セガ社） Thunder Blade (Deluxe) (Sega) | 5.80 |

## ■麻雀ゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

| 今回 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 麻雀学園（ユウガ） Mahjong Academy* (Yuga) | 8.09 |
| 2 | 2 | 放浪記捷（ホームデータ） Horoki Okite* (Home Data) | 6.00 |
| 3 | 3 | 麻雀放浪記・外伝（ホームデータ） Mahjong Horoki Gaiden* (Home Data) | 5.40 |
| ❹ | 5 | 脱子ちゃん雀荘（セガ社） Dakko-Chan Jongsoh* (Sega) | 5.17 |
| 5 | 4 | スーパーリアル麻雀 PⅡ（セタ／タイトー） Super Real Mahjong Part Ⅱ* (Seta/Taito) | 5.00 |

## ■フリッパー (FLIPPERS)

| 今回 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ファイア（ウィリアムズ） Fire (Williams) | 6.63 |
| ❷ | 6 | レーザーウォー（データイースト） Laser War (Data East) | 5.75 |
| 3 | 2 | ロストワールド（バリー） Lost World (Bally) | 5.60 |
| 4 | 3 | Ｆ−14 トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams) | 5.34 |
| 5 | 5 | ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams) | 5.33 |

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

**評価 (RATING)** 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)



# 米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

1988年５月号から

## アップライト・ビデオ

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | ダブルドラゴン（タイトー） | 9.37 |
| 2 | オペレーションウルフ（タイトー） | 9.33 |
| 3 | サンダーブレード（セガ社） | 9.04 |
| 4 | クオーターバック（レーランド） | 8.44 |
| 5 | アフターバーナー（セガ社） | 8.29 |
| 6 | ゲリラウォー〔ゲバラ〕（ＳＮＫ） | 8.24 |
| 7 | アウトラン（セガ社） | 8.02 |
| 8 | テクモボウル（テクモ） | 7.95 |
| 9 | スーパーハングオン（セガ社） | 7.86 |
| 10 | ローリングサンダー（ナムコ／アタリ） | 7.80 |
| 11 | ロードブラスターズ（アタリ） | 7.75 |
| 12 | スーパースプリント（アタリ） | 7.75 |
| 13 | ストリートファイター（カプコン） | 7.74 |
| 14 | ビジランテ（アイレム／データイースト） | 7.64 |
| 15 | 720°〔スケートボード〕（アタリ） | 7.46 |
| 16 | ハングオン（セガ社） | 7.39 |
| 17 | トップスピード〔フルスロットル〕（タイトー／ロムスター） | 7.32 |
| 18 | イカリ・ウォリアーズ〔怒〕（ＳＮＫ／トレードウェスト） | 7.03 |
| 19 | ブラステロイド（アタリ） | 7.00 |
| 20 | エンデューロレーサー（セガ社） | 6.96 |
| 21 | ザイボット（アタリ） | 6.96 |
| 22 | スピードバギー〔バギーボーイ〕（辰巳／データイースト） | 6.83 |
| 23 | コントラ〔魂斗羅〕（コナミ） | 6.69 |
| 24 | Ａ.Ｐ.Ｂ.（アタリ） | 6.48 |
| 25 | ダブルプレイ（レーランド） | 6.48 |

## ベスト・ニューアップライト

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | ニンジャウォリアーズ（タイトー／ロムスター） | 9.14 |
| 2 | ヘビーバレル（データイースト） | 8.93 |
| 3 | ビンジケーター（アタリ） | 8.33 |
| 4 | スーパーコントラ〔スーパー魂斗羅〕（コナミ） | 8.07 |
| 5 | オスカー〔サイコニクス・オスカー〕（データイースト） | 7.33 |

## ベスト・ソフトウェア

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | シノビ〔忍〕（セガ社） | 9.17 |
| 2 | ツィンコブラ〔究極タイガー〕（タイトー／ロムスター） | 8.46 |
| 3 | カゲキ〔火激〕（タイトー／ロムスター） | 8.43 |
| 4 | シルクワーム（テクモ） | 8.13 |
| 5 | ロードブラスターズ（アタリ） | 7.90 |
| 6 | チャンピオンシップ・スプリント（アタリ） | 7.59 |
| 7 | エージャックス（コナミ） | 7.42 |
| 8 | ラスタンサーガ（タイトー） | 7.40 |
| 9 | バブルボブル（タイトー／ロムスター） | 7.40 |
| 10 | パイロス〔ワードナの森〕（タイトー） | 7.24 |
| 11 | タイムソルジャー〔バトルフィールド〕（ＳＮＫ／ロムスター） | 7.19 |
| 12 | スーパードッジボール〔熱血高校ドッジボール〕(テクノス／レーランド) | 6.65 |
| 13 | スカイシャーク〔飛翔鮫〕（タイトー／ロムスター） | 6.99 |
| 14 | １９４３（カプコン） | 6.94 |
| 15 | ポールポジション Ⅱ（ナムコ／アタリ） | 6.94 |
| 16 | ビッグイベント・ゴルフ（タイトー） | 6.87 |
| 17 | トーナメント・アルカノイド（タイトー／ロムスター） | 6.65 |
| 18 | ペーパーボーイ（アタリ） | 6.64 |
| 19 | ホーンテッド・キャッスル〔悪魔城ドラキュラ〕（コナミ） | 6.60 |
| 20 | エアーウルフ（九娯貿易／ＵＡＴＡ） | 6.57 |

## フリッパー

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | サイクロン（ウィリアムズ） | 9.22 |
| 2 | ピン・ボット（ウィリアムズ） | 8.51 |
| 3 | シークレット・サービス（データイースト） | 7.88 |
| 4 | スペースステーション（ウィリアムズ） | 7.82 |
| 5 | ハイスピード（ウィリアムズ） | 7.67 |
| 6 | ロストワールド（バリー） | 7.39 |
| 7 | ファイア（ウィリアムズ） | 7.32 |

©1988 Replay Magazine 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

英文版業界ニュース

## Overseas Readers Column

# NES Market Trends Affects Coin-Op Mfg

Konami Industry Co., Ltd., Kobe, announced that, at its settlement of accounts for 1987 fiscal year ended on February 1988, its exports of video game soft for Nintendo Entertainment System (NES) to the U.S. expanded about 100 times from the previous fiscal year. It is said that not merely Konami Industry, but also SNK Corp., Osaka, Capcom Co., Ltd., Osaka, Taito Corp., Tokyo and Tecmo Ltd., Tokyo, are also enjoying favorable exports of NES softs. In these circumstances, Nintendo Co., Ltd. is endeavoring to supply NES consoles and video softs through Nintendo of America Inc., Redmond, WA, which is continuing full production. These NES market trends are greatly affecting the coin-op video manufacturers in Japan.

In Japan, 13 million units of home video game console, which is widely known by most of people as "Family Computer (Fami-Com)", have already been shipped, and about 150,000 units are being shipped every month. Thus, "Fami-Com" has deeply penetrated the general public. Why has it become so popular? The answer generally accepted is that it is simply because it is amusing to play by "Fami-Com", and Nintendo and soft suppliers licensed by Nintendo (many of them are manufacturers of coin-op amusement video games) have continued to supply game softs which can be enjoyed by players. They themselves have told, "Without good games, we cannot expand our market", and are endeavoring to develop them in earnest.

Since Nintendo's fiscal year ends at the end of August, it is not easy to compare the results with those of the other companies. However, we may see clearly how gigantic its revenue (140,156 million yen for Sep. '86–Aug. '87) is, when compared to 49,000 million yen for Sega (May '87–Apr. '88), 35,300 million yen for Namco (Apr. '87–Mar. '88), and 23,900 million yen for Konami (Mar. '87–Feb. '88). (Taito Corp.'s settlement of accounts is closed at the end of March, but its estimate is not yet revealed. Probably, it will be in the same order as that of Sega). Of Nintendo's revenue, exports of NES, etc. occupied 31.7% for the annual term that ended in August 1987. Recently, Nintendo has revealed its interim settlement of accounts (for six months from Sep. '87 to Feb. '88). According to it, the value of exports showed a 2.2-fold growth over the same period of the preceding year. The company will strengthen production of NES for the American market, and export 5.5 million consoles, up 180% over the preceding year, by the end of August 1988. As a result, by the end of this year, consoles for NES will reach 10 million units, making it imminent to supply game softs.

Manufacture and supply of NES game softs are basically undertaken by Nintendo of America. The manufacturers licensed by Nintendo, at their own risk, order Nintendo to manufacture their video game softs, and undertake their marketing (the latter are softs suppliers called "Third party"). According to Nintendo, by the end of 1987, 19 million pieces of NES softs (all in ROM cartridges) had been shipped (of the total, those shipped by the Third parties occupy 47%). By the end of 1988, the total number of pieces will reach 30 million (with the share of the Third parties reaching 50%). Thus, game softs supplied by the Third parties are not negligible.

According to Konami Industry, one of the Third parties, its exports of NES game softs have expanded about 100 times from 68.98 million yen for the Mar. '86–Feb. '87 period to 6,883 million yen for the Mar. '87–Feb. '88 period. This tendency is expected to continue for the time being, and exports from the Third parties other than Konami Industry will undergo a similar tendency.

Konami Industry's revenue for the Mar. '87–Feb. '88 period totaled 23,946 million yen, of which coin-op videos accounted for 13.9% (8.9% for exports), Fami-Com/NES softs 75.0% (28.7% for exports), and others 11.1% (2.6% for exports). Thus, exports accounted for 40.2%. Although the company intends to develop and manufacture coin-op videos with continued enthusiasm, those for NES will increase furthermore in terms of sales share. It can be said that many other coin-op video manufacturers also go on the same way.

# Sega's "Galaxy Force" Shows Great Earnings

In the preceding issue, reference was made a little to the fact that Sega Enterprises held a private show on April 12, at Shibuya, Tokyo. "Galaxy Force" unveiled at that time as the 8th product in its simulation video series employs space war as its theme. The largest feature is that the cabinet is octagonal, and the "circle exposed cockpit type" using steel roll bars in its upper part constitutes, giving thus a spaceship image. Additionally, together with the front video screen, the player seat rotates either clockwise or counter-clockwise (335° each), and swings 15° left or right. Since this multi waving style has been newly employed, sophisticated 3D graphic images can be displayed by using three 16-bit CPU's. It is said that 10 thousand yens falls in the cash box of this simulation per day at the test operation (300 yens per play).

In the near future, the super deluxe type and its simplied version, deluxe type, of this video game will be shipped at the domestic market. The company has shipped a series of simulation videos, such as "Out Run" and "After Burner", making worldwide hits. The new game is also drawing attention as to how much popularity it may gain.

At the private show, Sega also unveiled amusement videos "Ace Attacker", "Hot Rod" and medal game "World Derby" (8-player, gaming unit themed on horse race).

# SNK Unveils New Three Video Games

At its private show held April 14 at the new head office building, SNK Corp., Osaka, unveiled three new coin-op videos to the distributors. One of them is "Chopper I" which will be shipped in Japan/exported overseas at the earliest time. In this game, the player, as a combat helicopter pilot, defeats enemies, and lands on the deck safely.

The player controls an 8-way joystick and two buttons (fire and special weapons). In this game, he can obtain items for making the chopper more powerful, and use special weapons (napalm bombs, explosives and barrier attack) when securing any of them.

The other two games employ sports as their theme. In "Fighting Soccer" one to four players can simultaneously enjoy by working the 8-way button and two (short kick and long kick) buttons. "Gold Medalist" is a video game whose theme is the Olympics. In this video game, nine events – (1) 100m dash, (2) broad jump, (3) horizontal bar, (4) swimming, (5) boxing, (6) discus throw, (7) hurdle, (8) high jump and (9) 400m relay race – are cleared over after the other. Up to four players can enjoy playing at the same time.

# JAMMA Show Will Be Held On Oct. 5–6

JAMMA Show of this year will be held on October 5–6 at Tokyo Ryutsu Center (TRC) as in last year. The prospectus including the floor plan will be decided by the show committee before the end of June. The show committee will begin to recruit exhibitors for the show June or July, but only members of JAMMA or JAPEA can become the exhibitor. Further information may be obtained by contacting JAMMA office, 704, TBR Bldg., 10-2, 2-chome, Nagata-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 110 (phone) 03-593-2563. (faxphone) 81-3-581-3656

Editor: *Masumi Akagi*
**Amusement Press, Inc.**
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

KONAMI

VIDEO GAME
# CHEQUERED FLAG™
チェッカーフラグ
© KONAMI 1988

## 興奮、体感レーシング！

- ●4スピーカー・サラウンド方式！
- ●ボディソニック内蔵シート！
- ●ステアリング・バイブレーション機能！

●仕様

| | |
|---|---|
| 使用電源 | AC 100V±10V (50/60Hz) |
| 消費電力 | 125W |
| 寸　　法 | 20インチコックピットタイプ |
| | 幅　620mm |
| | 奥行1697mm |
| | 高さ1530mm |
| 重　　量 | 135kg |

※仕様、形状の一部を予告なく変更する場合があります。

コンパクトなコックピット型キャビネット

- ●本体とシート部分が分解可能で運搬も簡単
- ●シート位置を3段階に調節可能
- ●基板はワンタッチ・スライド方式
- ●モニター縦横取り付け可能
- ●前面操作のらくらくメンテナンス

実用新案出願中

## GO-800オリジナルマルチ筐体

- ●2種類のゲーム収納可能。(切り替えスイッチ)
- ●縦・横モニターローリング方式。
- ●コントロールパネルワンタッチはめ込み式。
  ※麻雀ゲームにも対応可能(別売)

- ●ご希望に応じて貴社名が記入できます。
  正面と側面2ヵ所(別途料金)

●仕様

| | |
|---|---|
| 使用電源 | AC 100V±10V (50/60Hz) |
| 消費電力 | 105W |
| 寸　　法 | 20インチラバータイプ |
| | 幅　630mm |
| | 奥行815mm |
| | 高さ1,395mm |
| 重量　量 | 98kg |

※仕様の一部を予告なく変更する場合があります。

コナミ株式会社

本　　社　〒101　東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　TEL. 03(264)5678
(サービスセンター)
大阪支店　〒561　大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号　TEL. 06(334)0335
(サービスセンター)
札幌営業所　〒060　北海道札幌市中央区北一条西5丁目2番9号　TEL.011(232)3778
福岡営業所　〒810　福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号　TEL.092(715)2367